IZPP Φ INTERNATIONALE ZEITSCHRIFT FÜR PHILOSOPHIE UND PSYCHOSOMATIK

Erstes offenes E-Journal für fächerübergreifende Theoriebildung in Philosophie und Psychosomatik sowie ihren Grenzgebieten

Herausgeber: Wolfgang Eirund und Joachim Heil ISSN: 1869-6880

Philosophie des Blockbusters

Ivan Titov, Bogdan Storokha

Zusammenfassung

Der Artikel behandelt das Thema Blockbuster als eine kulturelle Massenerscheinung, die Ausdrucksformen der menschlichen Wünsche und Ängste bearbeitet. Der Blockbuster funktioniert in einem Regime der Videomanie und besitzt einige spezifische Aufbau- und Interaktionszüge, die es erlauben, den Blockbuster als ein psychotherapeutisches Phänomen zu beurteilen.

Schlüsselwörter

Blockbuster, Videomanie, Interaktion, Einbildung

Abstract

The article deals with the phenomenon of blockbuster movies. As a result of theoretical analysis the psychological influence of the movies on the “subjectivity” is concretized; the motivational, value, cognitive and reflexive components of blockbuster pictures are revealed and the psychological peculiarities of those components are discussed.

Keywords

Blockbuster, videomanie, interaction, imagination

Einleitung

Das, was wir jetzt als „Blockbuster" bezeichnen, entstand begrifflich als ein Wort aus dem MilitärslangDamit wurde eine Bombe bezeichnet, welche für die Ruinierung der Stadtbezirke (blocks) bestimmt wurde. Fast immer gibt es eine Möglichkeit festzustellen, wann genau ein Terminus aufkommt; dieses Wort erscheint zum ersten Mal 1942 als Bezeichnung einer 500-Kilo-Bombe, imstande, alle Häuser auf der Fläche eines Stadtbezirks zu ruinieren. Nach dem Krieg wanderte die Bezeichnung zuerst auf die Theaterbühne, wo sie ein besonders erfolgreiches Stück bezeichnete und etwas später im Bereich des Kinos landete. Jetzt verbindet man einen Film mit diesem Begriff, wenn er besonders erfolgreich ist und um ihn herum eine Marketing-Strategie entwickelt wurde, eine „*Promotion der Franchise als Spielzeuge*, *Computerspiele und sonstiger ähnlicher Ressourcen*, *die sich auf den Film beziehen*" [Rodovik, S. 27].

Blockbuster ist an sich eine künstlich erschaffene *Hyperrealität* (nach J. Baudrillard), die eine Reihe spezifischer Züge besitzt, welche im Folgenden dargestellt werden.

Das erste spezifische Merkmal des Blockbusters als eines ästhetischen ARTE-facts ist der *virtuelle* Charakter: im Blockbuster wird mittels Digitaleffekte (Computergraphik, Digital-Video, Multi-Kanal-Ton) eine künstlich erschaffene und sich maximal an die Realität anlehnende Welt aufgebaut, ein dynamisches zeitlich-räumliches Kontinuum, welches sich in der Psyche des perzeptiv in diese Umwelten „eingetauchten" Subjekts realisiert

und verankert.

Die Modellierung solcher virtuellen Räume wird vollzogen mittels spezieller Effekte, ihrerseits ermöglichen sie

1) *composing* – ein Steuern der Bilder (ihre Rückkehr, Pause, Blättern). Dazu gehört eine Illusionsbildung der pausenlosen Raumübergänge; die Manipulationen mit der „gestoppten“ Zeit, mit der „gefassten“ und „zugefrorenen“ Bewegung; die Verwandlung eines zweidimensionalen Objekts in ein dreidimensionales und umgekehrt; die Abbildung in den maximal visualisierten räumlich-topographischen Fortbewegen sowie in dem Relief der geschichtlich-geographischen Orte, Naturkatastrophen u. a.;
2) *morphing* – das Abheben der visuellen Opposition „isomorph-amorph“ sowie die Transformation eines Objekts in ein anderes, dabei auch die unvermittelte Integration des menschlichen Körpers in eine technologische Umwelt oder umgekehrt – die „Ein-leibung“ der mechanischen und biomechanischen Geräte in den menschlichen Körper (verbunden mit der Entstehung allerlei Tech-bodies, Cyborgs u. a.).

Als Folge entsteht eine Multi-Realität, bevölkert mit unterschiedlichen virtuellen Figuren sowie ihren animierten Doppelgängern (Roger Rabbit, Mask). Das ist eine symbolische Welt, welche sich vor einem konkreten Rezipienten nur im Akt des ästhetischen Empfindens realisiert [Bytschkow].

Zusammen mit der Virtualisierung der Realität ist auch ein anderes wichtiges Merkmal des Blockbusters vorhanden, nämlich das Mythologisieren der in seinen Rahmen virtualisierten Welt. Ein beliebiger Blockbuster ist ein Mythos, ihm sind folgende Eigenschaften immanent:

1) die Konkretheit, maximale Intensität, hohe Spannung, Dichte und Grellheit der Fabelbasis sowie das Vorhandensein der invarianten Elemente samt den generalisierten Schemata der Sujets [Losew, S. 24];
2) sprachliche Natur (R. Barthes bestimmt einen Mythos als „Wort“, „Spruch“, „Metasprache“, „Nachricht“). Das Denotatssystem innerhalb des Mythos modelliert ideologische, ethische, künstlerische u. a. Sinne und formt ein entsprechendes Weltbild. Der Mythos wird zu einem Medium der Interaktionen, der Kommunikation von den „Gesellschafts“-Mitgliedern, die bereit sind, diese Semiose anzunehmen und zu benutzen;
3) universaler Charakter, also die Fähigkeit, kulturelle Grenzen zu überwinden und überkulturelle Verbindung zu bilden. Dies geschieht innerhalb der Aktualisierung von Assoziations- und Inhaltsfeldern (Reminiszenzen und Allusionen auf die Eigennamen, Figuren der Folklore, biblische bzw. historische Geschehnisse u. a.), die im Rahmen der nationalen Kultur und der Weltkultur entfaltet werden [Rachmatullina];
4) das Vorhandensein der Opposition „wir – nicht wir“. Wenn man teilweise Fabelunterschiede der Filme ausklammert, kann man davon sprechen, dass die Gestalt im Blockbuster im Großen und Ganzen ein Zeichen des archetypischen und in diesem Sinne des mythologischen Kampfes im virtuellen Zeit-Raum (Chronotopos) des Guten (des Apollonischen, dessen Träger ein positiver Held ist, der die Hierarchie und Ordnung sowie die Vorstellungen über „ewige Werte“ in die Welt bringt) und des Bösen (des Dionysischen, in einem negativen Charakter personalisiert) ist. Dabei

gelten die Hauptfiguren (bei der Realisation des phallo- und logozentrischen Kanons der Maskulinität) als vereinfachter de facto funktionalisierter Ansatz von den abstrakt-entpersonalisierten Rollencharakteristika und Sozialidentitäten;

5) der normbildende Einfluss auf die empirische Realität [Mukařovský]. Der Mythos ist fähig, die Werte oder die Vergangenheit zu aktualisieren, sie im XXI Jahrhundert zu „beleben" und sogar neue wert-sinnvolle Register des menschlichen Tuns zu stiften (z. B. massenhafte humanitäre, ökologische, rechtschützende u. a. Missionen) und ihre Adaptation bei Krisen und Katastrophen zu versichern (der Aufbau auf der Basis eines Textes eines solchen Universalraums des individuellen Daseins, welcher die Realisation des eigenen Potentials, der Interessen und der Berufung ermöglicht und die Vollständigkeit des Weltempfindens zurückbringt).

Letzteres Ende sei es auch auf die Intertextualität hingewiesen, als ein wesentliches Merkmal des Blockbusters. Er kann als ein Kulturtext analysiert werden, der Züge des globalen Intertexts erhält und als Zusammenhang vieler Texte gilt, die gelesen und ergänzt werden können. Das erreicht man entweder technologisch (im Bild operiert man mit mehreren Kulturformen – Kuleschow-Effekt) oder interaktiv (die Organisation des intertextuellen Spiels des Regisseurs bzw. Kameramanns mit den Zuschauern). Im letzteren Fall wenden sich die Darsteller vom Bildschirm an die Zuschauer oder der Regisseur gibt die Möglichkeit, alternative Finalen zu wählen und man involviert Elemente der Computerspiele, intertextuelle Hyperlinks usw. [Raslogow].

In Weiterem schildern wir einige Züge des Blockbusters am Beispiel von drei wesentlichen Gattungen solcher Filme und Themenfeldern: der Aufstand der Natur, der Aufstand der Technik und der Aufstand gegen das System.

Aufstand der Natur

Zunächst werden sowohl die Entstehung des mythologischen Bewusstseins als auch die Ausdrücke der Ängste durch die Gegensätze der schwachen menschliche Natur und der mächtigen Naturgewalten erklärt. „JURASSIC PARC", „ICE AGE", „X-MEN", „GOZILLA", „PACIFIC RIM", „THE DAY AFTER TOMORROW", „KING KONG", „HOAH", obwohl es sich anscheinend um ganz andere Sachen handelt, spiegeln sich die Ängste vor dem unkontrollierten Angriff der Natur. Nicht zufällig fokussiert sich das Kino solcher Art (in der ersten Linie auf dem Niveau von visuellen Effekten) auf solche Naturgewalten wie Erdbeben, Stürme, Vulkane, Sturmwinde, Fluten, global wirkende Wärme und nicht weniger globale Kälte. Der Konflikt bildet sich im Kontakt der menschlichen Person und der Natur, die letztere wird zuerst zum Opfer und dann zum Rächer.

Solche Filme teilen sich in zwei Gruppen. Die erste behandelt das Thema Naturgewalt entpersonalisiert, als eine Wiederspiegelung der natürlichen Prozesse, ein Vulkan meint „nur" einen Vulkan und ein Tsunami bleibt nur ein Tsunami. Die zweite Gruppe entfaltet eine personifizierte Figur als eine Verkörperung entsprechender Naturgewalten oder der Naturrache (als klarste Beispiele gelten Filme der Reihen „GOZILLA" oder „KING KONG"). In diese Linie passt auch ein ziemlich erfolgreicher Film: „PACIFIC RIM", ein Franchise, welche der Genealogie von Gozilla entstammt. Gozilla, Mothra, Gidora, Mechagozilla, Radon – alle diese „Früchte" der japanischen Filmkultur nach dem II. Weltkrieg sind nahe der Linie von „Kaizu" (怪獣), den „wundersamen Kreaturen", sie sind auch eine visualisierte Reaktionsform auf die tektonische Instabilität der Japanischen Inseln wie auch die Atomkraftgefahr und Katastrophe von Hiroshima und Nagasaki.

Es ist interessant, dass beide Typen dieser Ängste unterschiedlich abgebildet werden. Zur allgemeinen Tendenz der letzten Jahre gehört das allmähliche „Klassizieren“ der Gestalten. Je weiter, desto mehr weist die visuelle Gestaltung der Filmbilder auf die akademische Malerei des XIX. Jahrhunderts, besonders – wie es auch verwundern vermag – auf die Gemälde von C. D. Friedrich, seine metaphysischen Landschaften und auf die Poetik des Erhabenen. Die Blockbuster bearbeiten die Erhabenheit der Landschaft als eine Form der Heroik der Natur, als ein Mittel der Belebung der Naturgewalten und der besonderen Spiritualität. In diesem Fall besteht die Kunst der visuellen Effekte in der Verbindung von den Naturelementen (und der Klassischen Malerei – Friedrich, Aiwasowski) mit der Tradition der Fantasy-Gemälde (Vallejo, Frazetta). Die Natur ist mächtig und selbstwert, sie ist groß und unbesiegbar, und am besten sieht die Landschaft aus, die unbemannt ist. In diesem Sinne baut der Blockbuster die Naturgewalten auf als einen Raum der Romantik, wo überirdische Kräfte und das Absolute der Natur der menschlichen Gemeinheit gegenübergestellt sind.

Im Fall der Filme anderer Art – mit den Personifizierungen der Naturgewalten – arbeitet die Filmkunst mit tieferen Ebenen des Kulturgedächtnisses, in der ersten Linie mit dem Mittelalter und dem Barock. Jedes Ungeheuer im Blockbuster – egal, ob Alien, Gozilla, King Kong – ist eine Allegorie, dessen Sinn aus den Komponenten gebildet wird, die den Körper des Untiers schaffen. Die Tradition der allegorischen Abbildung dauert von der Antike bis in die Gegenwart an und hat eine besondere Blüte im Mittelalter. Im XX. Jahrhundert hat in der Literatur die Praxis von G. Ph. Lovecraft einen wichtigen Platz, dem das Pantheon der „uralten Götter“ gehört, welches eine Quelle der Phantasiegeschöpfe für Aktivisten der Massenkultur war. Nicht zufällig haben die von den Insekten, Mollusken, Reptilen genommene Teile in der Morphologie solcher Monster eine extrawichtige Bedeutung als Hinweise und Marker der archaischen Ängste.

Zum Beispiel wurde Gozilla nach dem Beispiel des Dinosaurus erschaffen, einem Äquivalenten des Drachen, die senkrechte Haltung erinnert in der ersten Linie an Tyrannosaurus und nicht an den „klassischen“ Drachen. Rückenkamm vom Stegosaurier, der Gang einer anthropomorphen Figur. Das ist ein „unmenschliches Untier“, die Verkörperung der Verzweiflung von der Gewalt über die Natur. Auswüchse, Haken, Gewächse, Krusten, Schuppen machen Gozilla verwandt sowohl mit den Reptilien als auch den Kaizu; die Angst vor Reptilien gehört zu den am tiefsten gelegenen in der menschlichen Person. Amphibien, fähig zum Leben im Wasser sowie auf der Erde, die ältesten Kreaturen auf der Welt, sie sind ein Challenge für die Gegenwart und gleichzeitig die Feststellung der immerwährenden natürlichen Wiedererzeugung.

Der Aufstand der Monster sowie die plötzlichen Eruptionen, unerwartete Erdbeben, Tsunamis, Attacken der Kälte und Hitze werden zur Visualisierung der unbesiegbaren Angst vor der unkontrollierten Gefahr als Folge des unkontrollierten Nutzens der Naturressourcen sowie der Abwesenheit der Prognosen über die Ergebnisse solcher Kontrolllosigkeit.

Aufstand der Technik

Wenn man die Liste der kommerziell erfolgreichsten Filme studiert, sieht man da „TRANSFORMERS“, „TOY STORY“, „THE FAST AND THE FURIOUS“, „TERMINATOR“, „I, ROBOT“, Filme, die trotz aller Unterschiede etwas Gemeinsames haben – diese Geschichten verleihen der Technik einen besonderen Status der Selbständigkeit und des Einflusses auf das menschliche Leben. Wenn solche Filme wie „THE FAST AND THE FURIOUS“, „MISSION IMPOSSIBLE“ und manchmal einige Filme aus „007“ die Technik als absolutes Einflussmittel auf das Leben schildern, als hilfsbereite Mechanismen im Dienste des Menschen,

so entfalten Filme wie „TERMINATOR" oder „TRANSFORMER"-Serien die Mechanik als ein grenzloses Prinzip, das für das Leben/Funktionieren keinen Menschen benötigt.

Man kann nicht sagen, dass dies die Erfindung der Gegenwert ist, bereits im XVIII und XIX. Jahrhundert erarbeitete die Literatur mehrere Konzeptionen des mechanischen Lebens und des mechanischen Menschen mit der Frage nach der „Menschlichkeit" und nach den Möglichkeiten des „menschlichen Lebens" außerhalb des menschlichen Körpers. Bei allen Unterschieden spiegeln der mechanische Mensch, Homunkulus, Frankensteins Monster, Corrida El-Basso (Phantasie aus Alexander Grins Erzählung „GRAUER WAGEN") ein und dieselbe Angst wieder – die Mechanisierung des Lebens und die Funktionalisierung der menschlichen Person. Die kulturelle Situation der Moderne stellte die Möglichkeit des Überlebens und des „Menschlichen" einer mechanischen menschenähnlichen Figur in Frage, die postmoderne Epoche empfindet den Körper als Mechanismus nicht so dramatisch. Es gibt schon keine Angst vor Prothesen mehr, doch bleibt noch die Beängstigung vor Robotern und Maschinen, die keine Menschen benötigen, um zu „leben". In diesem Spalt zwischen dem Technikbenutzen und der Befürchtung selbst mechanisiert zu werden entsteht der „technisierte" Blockbuster.

„TRANSFORMER"s sind nicht aus dem Nichts entstanden. Schon im Jahre 1967 erschien das erste Erzählungsbuch des amerikanischen Schriftstellers Fred Saberhagen; die damals entstandenen Ideen entwickelte er fast bis zu seinem Tode. Das letzte Buch aus dem Zyklus erschien 2005; insgesamt 20 Bücher bilden also den Weltraum von „BERSERKER", mit denkenden Weltraumkriegsmaschinen als Hauptfiguren. In die Zeitspanne 50–70er Jahre des XX. Jahrhunderts fiel die besonders aktive Entwicklung der „Kosmos-Oper" in der Literatur: die Geschehnisse spielen sich im Weltall ab, Sternenreiche und -Königreiche werben um die Macht, unzählige Sternenkriege brechen aus. Solche TV-Serien wie „STAR TREK" und „STAR WARS" erwachsen aus dieser Literaturgattung. Saberhagens Bücher sind in dem Sinne wichtig, denn die menschliche Figur spielt keine wesentliche Rolle, die Maschinen sind selbstgenügend, um selbst zu entscheiden, ob sie auf die „*Dark Side of the Force*" kommen oder nicht.

Zur Zeit der Erscheinung auf den Bildschirmen war „TERMINATOR" eine Sensation und verwandelte vollständig die Vorstellungen darüber, was eine Maschine an sich und für den Menschen sein kann. Man kann nicht sagen, dass diese Figur komplett neu war – Cyborgs und Roboter waren den Zuschauern von anderen Filmen her bekannt, aber gerade der Terminator verkörperte maximale „Vermenschlichung der Maschine". Der Film erschien 1984 und der eiserne Mensch wurde zu einer Grenze, die das Gute vom Bösen abgrenzt. Im zweiten und dritten Film der Serie entwickelt sich die weitere „Einmenschlichung" des Roboters, aber der erste Film wählt zum Kriterium die Fähigkeit der Maschine zur Selbstopferung für den Mensch. Die von Isaac Asimov entwickelten drei Gesetze der Robotertechnik besagen, ein Roboter dürfe dem Menschen nicht schaden. Die „technologischen" Blockbusters stellen diese Gesetze in Frage, doch kehren sie zurück in die Sicherheit, dass der Mensch doch ein „Herr und Gebieter" der Technik ist, obwohl das massenhafte Opferungen benötigt.

1968 erschien der ROMAN „DO ANDROIDS DREAM ABOUT ELECTRIC SHEEP'S?", später als „BLADE RUNNER" von R. Scott verfilmt. Der Film machte das Aktion-Spiel zur zentralen Frage, wobei das innere Leben von Robotern für den Regisseur kaum wichtig schien. In „TERMINATOR" wurde die Selbstopferung zu einem der zentralen Themen und entwickelte sich weiter in dem vierten Film der Serie über Transformer.

In dem letzten „TRANSFORMER"-Film gibt es sowohl „gutmütige" als auch „bösartige" Roboter, für die die

Menschen als ein Maßstab des Guten und Bösen gelten. Maschinenkreaturen sind auf beiden Seiten. Das Mitgefühl als obligatorischer Anteil des Sujets prophezeit den Sieg der „älteren“ Roboter über die „neuen“ und „seelenlosen“. In der Geschichte ist es entscheidend, dass der Edelmut viel wichtiger ist als alles Neue, was man an Technologien, Design und Bewaffnung haben kann. Dieses Schema ist im Film stabil, es reicht schon, „UNIVERSAL SOLDIER“ oder „ROBOCOP“ zu erwähnen.

Der letzte „TRANSFORMER“-Film ist doch noch wichtiger im Sinne der Genealogie der Technik. Nicht nur der reiche Komplex der Gefühle ist den Kreaturen eigen; sie sind nicht nur Wagen, sondern auch Ursprungsformen (Drachen und Phönix, wie im Fall von Dinobots). Die Autobots erhalten zusätzlich eine Personalisierung (Samurai, Viking u. a.) und Humorgefühl.

Doch diese höchst ausgedrückte Vermenschlichung der Roboter überschreitet eine bestimmte Grenze nicht, die das Bewusstsein – zumindest in der westlichen Variante – zwischen sich und die Technik legt und hält. Orientales Denken nimmt in einigen Kinofällen diese Grenze nicht in Kauf. 2011 in Südkorea erschien der Blockbuster-Film „DOOMSDAY BOOK“, ein Almanach, dessen zweiter Abschnitt („HIMMLISCHE KREATUR“) der Vergöttlichung des Roboters gewidmet wurde. Ein Roboter wird in einem Kloster zu einem Novizen und infolge der Erleuchtung wird er zum Buddha. Im Kloster sammelt sich eine Kommission, um festzustellen, was das für einen Fehler ist. Der Höhepunkt der Geschichte wird im Akt der Selbstopferung erreicht – der Roboter tötet sich und schaltet sich unwiderruflich aus, somit wird die Frage nach dem Wesen des Mechanischen in der Nachbarschaft der Menschen noch wichtiger. Z. B. bei Arthur C. Clarke in seiner Erzählung „THE NINE BILLION NAMES OF GOD“ von 1953 über die Vergöttlichung des Computers – der Technik – und die Ankunft des jüngsten Tages – was als Ursprung des Gedankens über die Technik als das Göttliche gelten kann.

Die Technik (und überhaupt das Automatische) spricht in den Blockbusters von der Angst vor der eigenen Dehumanisation nicht weniger als vor der zu großen Anthropomorphose der Maschinen, die den Menschen ersetzen können. Einerseits strebt das Subjekt nach Logik und Rationalität, nach der Wahl zwischen dem Guten und Bösen, der Präsenz und der Abwesenheit und versucht, eigene Weltbezogenheit innerhalb des Binärkodes aufzubauen, sträubt sich aber, wenn „menschliche“, „spontane“, „unlogische“ Ausdrücke der Menschlichkeit abgeschafft werden.

Aufstand gegen das System

Wenn man zu der Liste der erfolgreichsten Filme zurückkehrt, sieht man da „AVATAR“, „HARRY POTTER“, „LORD OF THE RINGS“, „STAR WARS“, „HUNGER GAMES“, „MATRIX“, „THE PLANET OF APES“, „BATMAN“, „WORLD WAR Z“ und zahlreiche andere Filme, wo im Mittelpunkt der Widerstand von Systemen, von Verwaltungsschemata steht, der Kampf gegen Machtusurpation oder das „absolute Übel“. Eine Weltordnung konfrontiert mit einer anderen, und der einzige Weg aus der Konfrontation mit dem Unrecht ist die Revolution (als Äquivalent gilt auch der Kampf des Helden).

Eines der ambitionsreichen, doch leider im finanziellen Sinne nicht erfolgsreichen Projekte der letzten Jahre war „SNOWPIERCER“, eine Koproduktion der koreanischen und der europäischen Filmindustrie nach dem ersten Band von graphic novel „LE TRANSPERCENEIGE“ von Lob/Rochette. Das ist eine apokalyptische Geschichte eines Zuges, der unendlich durch den Atomwinter kreist. Im Zug entwickelt sich ein anstrengendes

Leben einer Gesellschaft, in der südkoreanischen Interpretation eine Erhöhung der sozialen Spannung bis in den revolutionären Ausbruch. Das Originalbuch war voll von sozialistischen Ideen, die filmische Interpretation ist mehr eine metaphorische Geschichte über die Erniedrigung der Arbeiterklasse und die Dekadenz der herrschenden Schicht. Die Geschichte endet, wenn der Zug die Gleise verlässt und ins schneebedeckte Nichts gerät. Der Widerstand zweier Lebensordnungen entfaltet sich als ein ritualisierter archaischer Zweikampf, begleitet vom Erwachen tierischer Instinkte.

Die ähnliche postapokalyptische Geschichte in „THE PLANET OF APES" ordnet Akzente etwas anders. Die Menschheit steht an der Grenze des Aussterbens, sie ist in den städtischen Fallen eingesperrt und wartet die Ausschöpfung der Ressourcen ab. Um die Städte herum vegetiert, „mehret und vermehret" sich die Natur und die führende Position erhalten Affen, die früher Tiere für Untersuchungen waren. Die Menschen sind gezwungen, Kontakt mit den Affen aufzubauen und zeigen dabei sowohl gute, als auch schlechte Eigenschaften. Ähnliches zeigen umgekehrt auch die Affen. Der Mensch ich doch an der Vernichtung der Lebensordnung schuld und die Affen erhalten den Status der „unbefleckten" Kreaturen.

Der dritte Film der Serie „HUNGER GAMES" entwickelt die Ideen des Widerstandes einzelner Bezirke gegen die Macht des usurpierenden Zentrums (Distrikts – Kapitol). In dieser Geschichte gibt es noch mehr Thematik der Arbeiterklasse und des „Adels" des Zentrums. Kriegerische Spiele, Zweikämpfe „bis zu dem letzten Sieger" sind die einzige zugängliche und noch „reizende" Unterhaltungsart. Obwohl dieses Schema der Kämpfe die direkte Erbschaft von Filmen „BATTLE ROYALE" und „MINDHUNTERS" ist, arbeiten die Sujetsschemata in der ersten Linie mit dem Blockbuster der vergangenen Jahre „Gladiator" und überhaupt mit der Filmgattung „peplum", „sword and sandal film". Ähnliche Ästhetik der Quasiantike besitzen auch andere Blockbuster wie „TOR", „300", „HERACLES".

In meisten Fällen entwickelt sich der Zweikampf der Systeme zwischen zwei Polen: entweder ein Held gegen das Böse, oder eine Revolution gegen eine Tradition. Nach dem ersten Schema arbeiten solche Filme wie „IRON MAN", „SPIDER MAN", „SUPERMAN", „AVENGERS", „HARRY POTTER", „JAMES BOND"-filme, „CAPTAIN AMERIKA", „GREEN LANTERN" und sogar „KUNG FU PANDA". Das zweite Schema zeigt sich in den Filmen „AEON FLUX", „HUNGER GAMES", „LORD OF THE RINGS", „STAR WARS", „STAR TREK", „SNOW WHITE AND THE HUNTSMAN" und natürlich „MATRIX".

Es wäre erstaunlich, hätte die Regel keine Ausnahmen. Diese Ausnahme bildet ihrerseits keine Regel, doch gibt es ein ganz ungewöhnliches Beispiel des Widerstands gegenüber dem System. Die Rede ist von dem Film „CLOUD ATLAS". Der Kampf zwischen dem Guten und Bösen entwickelt sich durch mehrere Epochen, Orte, etliche Figuren und Geschlechterdiffusion. Ein und dieselben Darsteller verkörpern die Figuren unterschiedlicher Welten, doch bei allen Unterschieden „erzählt" die gesamte Geschichte eine große Narration über Freiheit und Versklavung.

Die Welt der Blockbusters bildet im Großen und Ganzen eine parallele Geschichte und eine parallele zur alltäglichen Weltanschauung; sie wiederholt eine und dieselbe Geschichte der Wünsche und Ängste: mit der Natur harmonisch leben – und gegen Ausbrüche ihrer Wut kämpfen, alle Errungenschaften der Zivilisation nutzen – und Angst vor der Maschinenrevolution haben, systemintern sein – und seine Vernichtung erkämpfen.

Schluss

In der Existenz einer prozessualen Interaktion zwischen informations-technischen Prozessen und dem Psychischen aktualisiert die intertextuell-virtuelle mythologisierte Realität des Blockbuster-Universums bei dem Zuschauer eine spezifische Rezeptionsstrategie – *die Videomanie*. Solche Regime des Zusehens lassen sich durch „Rauschmittel“-Abhängigkeit von den Bildern erklären. Dieses Regime sind mit dem steten Willen zur Manipulation der virtuellen Realität zwecks neuer Erfahrung verbunden. „*Die Videomanie involviert den modernen Mensch in den Kreislauf optischer Eindrücke und steuert ihn auf die neue Erfahrung von visuellen Formen und Schauspielen zu… Der Blick eines Videomanns, verfolgt von dem Durst alles zu sehen, lässt sich mit einer Videokamera identifizieren, einem Fotoapparat, unbewusst wünscht er sich die Bewegung der Aufnahme wiederherzustellen… den Blick vom Regisseur/Kameramann/Fotograf, sich beteiligt an der Videohandlung zu fühlen*“ [Bataewa, S. 64–65].

Der Zuschauer gerät automatisch in die Geschehnisse und erlebt sie nicht, sondern „beobachtet emotional“, denn er ist innerhalb der Geschehnisse, doch in der „Komfortzone“, wo Kriege, Explosionen, Dramen, Tragödien keinen Zugang haben. Das ist eine Form des Kontakts mit der umgebenden Welt durch das Prisma der „Sucht nach Bildern“, eine Art des „Traums ohne Schlaf“ mit der Möglichkeit, alles unter Kontrolle zu haben, was sich auf dem Bildschirm abspielt. Die Videomanie im Fall vom Blockbustern ist eine Form des Bedarfs an Überdruss, der im alltäglichen Leben unzugänglich ist, eine Form der Alltagsflucht samt der Möglichkeit, die „Wahrheit“ zu sehen. Ebenso wie bei der mythologischen und religiösen Weltanschauung sind für diese Interaktion höchst generalisierte Schemata charakteristisch, welche dem Mensch erklären, was die Welt ist, wo sie hingeht, quo vadis. Das Zuschauen der unrealistischen Filme baut die Zukunftsperspektive auf, diese Zukunft ist aber nicht nur von den Wünschen, sondern auch von den Ängsten markiert. Deshalb ist es auch interessant, den Blockbuster als die filmische Erscheinung zu erkennen, die eine psychotherapeutische Wirkung ausübt. Egal, wie der Blockbuster endet, immer hat er ein Happy End, zeigt also, dass das Leben des Subjekts sowie der Zivilisation überhaupt bewahrt wird und fortdauert.

Literaturverzeichnis

Rodovick D. *The Virtual Life of Film*. – Harvard University Press, 2007.

Bychkov V.V., Man’kovskaja N.B. *Virtual’naja real’nost’ v prostranstve jesteticheskogo opyta* // Voprosy psihologii. – 2006. – №11. – S.47–59.

Losev A.F. *Filosofija. Mifologija. Kul’tura*. – M., 1991.

Rahmatullina Je.A. *Kategorial’nye priznaki mifa* // Vestnik Udmurtskogo universiteta. Filologicheskie nauki. – 2006. – №5(2). – S.130–140.

Mukarzhovskij Ja. *Issledovanija po jestetike i teorii iskusstva*. – M., 1994.

Razlogov K.Je. *Jekran kak mjasorubka kul’turnogo diskursa* // Voprosy filosofii. – 2002. – №8. – S.24-41.

Bataeva E.V. *Flanerstvo i videomanija : modernye i postmodernye vizual’nye praktiki* // Voprosy filosofii. – 2012. – №11. – S.61–68.

Zu den Autoren

Ph. D. Titow, Ivan
Staatliche Pädagogische Universität Poltawa (W. Korolenko)
Institut für Psychologie und Pädagogik
Ostrogradskogo Str. 2
36000 Poltawa
Ukraine
Kontakt: ivanpoltava@mail.ru
Tel. +(38) 099-361-00-41

Ph. D. Storokha, Bogdan
Staatliche Pädagogische Universität Poltawa (W. Korolenko)
Institut für Anglistik und Germanistik
Ostrogradskogo Str. 2
36000 Poltawa
Ukraine
Kontakt: bogdanstorokha@gmail.com
Tel. +(38) 067-532-28-23